

# Règles des Eclairtout

## Comment jouer Les Eclairtout

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Utilise ta lampe de poche pour trouver un maximum de personnages cachés sur ton plateau avant que le temps ne soit écoulé.
- **Mécanique principale** : Observation et recherche visuelle en temps limité avec une lampe de poche qui éclaire réellement les illustrations.
- **Condition de victoire** : En coopératif, tous les joueurs doivent rester devant la Lune sur la piste ; en compétitif, le joueur le plus avancé sur la piste gagne.

Les Eclairtout, c'est un jeu d'observation complètement magique où tu utilises une vraie petite lampe de poche pour débusquer des personnages cachés sur ton plateau. Imagine un peu : la lumière ambiante est tamisée, tu glisses ta lampe sous la feuille transparente de ton plateau, et hop, des créatures apparaissent dans la pénombre ! C'est un jeu à la fois coopératif et compétitif, idéal pour les familles, un peu dans l'esprit de [L'escalier hanté](#) pour son côté frisson amusant. Allez, on t'explique tout ça simplement !

## Le matériel de la boîte

Avant de lancer ta première partie, voici ce que tu trouveras dans la boîte :

- **5 plateaux** (chacun avec une feuille transparente et un fond en carton)
- **5 lampes de poche** en 5 couleurs (recto-verso : un côté éclaire plus que l'autre)
- **60 cartes Recherche** (avec un personnage ou objet à trouver d'un côté, et la solution de l'autre)
- **5 pions Eclairtout** (un par joueur)
- **5 compteurs** (pour indiquer ta réponse secrètement)

- 7 jetons Eclair
- 1 pion Lune
- 1 sablier
- 1 dé
- 1 boîte avec une piste intégrée
- 1 poster (bonus, pas nécessaire pour jouer)

## Mise en place de la partie

### Choisis le bon endroit

Premier conseil et pas des moindres : évite de jouer sous une forte lumière ! Plus la pièce est sombre, plus l'effet de la lampe est spectaculaire. Tamisez les lumières ou tirez les rideaux, vous allez adorer l'ambiance.

### Prépare la table

- Distribue 1 plateau au hasard à chaque joueur.
- Donne à chaque joueur 1 lampe de poche, 1 compteur et 1 pion Eclairtout de la même couleur. Garde ta lampe sur sa face la plus lumineuse (face visible).
- Prends un nombre de jetons Eclair égal au nombre de joueurs + 2. Par exemple, à 3 joueurs, prends 5 jetons. Place-les face visible au centre de la table.
- Place le sablier et le dé à portée de tous.
- Mélange les cartes Recherche et pose le paquet face « Personnage » visible. *Petite astuce : si tu joues avec de jeunes enfants, utilise uniquement les cartes marquées d'un symbole spécial pour un jeu plus accessible.*
- Place la boîte au centre, piste visible. Pose le pion Lune sur la première case de la piste et tous les pions Eclairtout sur la case de départ.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

Une partie se joue en **5 tours** (donc 5 cartes Recherche). Chaque tour se décompose en 4 phases simples. C'est parti !

## Phase 1 : lance la recherche

Regarde la **carte Recherche** sur le dessus du paquet : elle montre le personnage ou l'objet que tout le monde doit chercher ce tour-ci. Retourne le **sablier** pour lancer le chrono !

Glisse ta **lampe de poche** entre la feuille transparente et le fond en carton de ton plateau, puis commence à chercher. Chaque plateau cache **plusieurs exemplaires** du personnage (ou de l'objet) de la carte. Essaie de tous les repérer !

**Règle d'or** : chacun cherche en silence, de son côté. Interdiction de dire combien tu en as trouvé, de commenter tes découvertes ou de donner des indices aux autres. C'est chacun pour soi pendant la recherche !

Quand le sablier est écoulé, stop, la recherche est terminée.

*Attention, les personnages sont coquins : ils peuvent apparaître dans des poses différentes de l'illustration sur la carte, mais ils restent toujours reconnaissables. Ne te laisse pas piéger !*

## Phase 2 : fais ta proposition

Retire ta lampe de ton plateau. Règle ton **compteur** sur le nombre de personnages (ou d'objets) que tu penses avoir trouvés, puis pose-le devant toi **face cachée**.

Quand tout le monde est prêt, retournez vos **compteurs** en même temps. Le suspense est à son comble !

## Phase 3 : avance ton pion

Retourne la **carte Recherche** pour découvrir la solution. Le nombre en haut à gauche indique le total de personnages (ou d'objets) cachés sur chaque plateau. Les cases carrées sur la carte montrent même leurs emplacements exacts si tu veux vérifier ceux que tu as ratés.

Voici comment calculer ton avancée sur la **piste** :

- Si ton nombre est **inférieur ou égal** à la solution : avance ton **pion Eclairtout** d'autant de cases qu'il y a d'**étoiles** au-dessus du nombre que tu as indiqué sur ton compteur.

- Si ton nombre est **exactement** le bon : avance de **1 case bonus** en plus ! Bravo, oeil de lynx !
- Si ton nombre est **supérieur** à la solution : tu n'avances **pas du tout**. Aïe !

**Règle « Restez ensemble ! » (mode coopératif uniquement)** : après avoir déplacé les pions, le joueur **le plus avancé** sur la piste (ou l'un d'entre eux en cas d'égalité) peut **reculer de 1 case** pour **faire avancer de 1 case** le pion d'un autre joueur de son choix. L'entraide, c'est la clé ! Un peu comme dans [Île en vue Moussaillons](#), on avance mieux ensemble.

## Phase 4 : avance la Lune

C'est maintenant au tour de la **Lune** de bouger, et elle n'attend pas !

- Vérifie le dos de la carte jouée : si tu vois un ou plusieurs **symboles Lune**, avance le **pion Lune** d'autant de cases.
- Ensuite, lance le **dé**. Selon le résultat : avance la Lune de **1 case**, de **2 cases**, ou bien tous les joueurs **retournent leur lampe** sur la face qui éclaire moins pour le prochain tour (n'oublie pas de la remettre après ce tour-là !).

Si la Lune **rejoint ou dépasse** un pion Eclairtout, ça veut dire qu'il se fait vraiment tard pour ce joueur ! Retourne alors **1 jeton Eclair** (face cachée) pour chaque joueur rattrapé, puis déplace leurs pions **juste devant** le pion Lune.

**Attention** : si tous les **jetons Eclair** sont déjà retournés face cachée et qu'un joueur se fait rattraper, la partie se termine immédiatement !

Défausse la carte jouée. Une nouvelle carte apparaît sur le dessus du paquet : un nouveau tour commence !

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et calcul du score

La partie se termine dans deux cas :

- Après avoir joué **5 cartes Recherche**.
- Ou si un joueur est rattrapé par la Lune et qu'il **ne reste plus de jetons Eclair** face visible.

Si après 5 tours, **personne** n'est derrière la Lune, c'est une **victoire** ! Calculez alors votre score

d'équipe :

- Comptez le nombre de **jetons Eclair** encore face visible.
- Ajoutez le nombre de **cases vides** entre le pion du dernier joueur et le pion Lune.

Additionnez le tout et comparez au tableau ci-dessous :

Score	Résultat
Un joueur a été rattrapé	Domage ! Réessayez pour ramener tout le monde avant l'heure du coucher !
0 à 2	Juste à temps !
3 à 5	Pas mal du tout !
6 à 9	Quelle grande équipe !
10+	Incroyable ! Il est temps d'essayer un niveau plus difficile !

## Les niveaux de difficulté

### Facile

Recommandé pour les plus jeunes : une fois le **sablier** écoulé, retournez-le pour bénéficier d'**1 minute supplémentaire** de recherche. Parfait pour les parties détendues, un peu comme quand on découvre les [règles du Dragomino](#) avec des petits.

### Normal

C'est le mode standard décrit ci-dessus. Le sablier ne se retourne qu'une seule fois par tour.

### Difficile

La Lune accélère : à chaque fois qu'elle avance, déplacez-la de **1 case supplémentaire**.

Placez le jeton Défi sur la table en guise de rappel.

### Très difficile

La Lune file encore plus vite : à chaque avancée, elle gagne **2 cases supplémentaires**. Placez

le jeton Défi sur la table avec sa face correspondante visible.

## Variante des Quadrants

Après plusieurs parties, tu risques de te souvenir de certaines solutions. Cette variante renouvelle totalement le défi et fonctionne aussi bien en **coopératif** qu'en **compétitif**.

### Comment ça marche

Chaque plateau est divisé en **4 quadrants**, identifiés par un symbole : carré, cercle, losange ou triangle. Tu peux vérifier leur position grâce au petit rappel en haut à droite de ton plateau.

Attention : les symboles ne sont pas placés au même endroit d'un plateau à l'autre !

### Mise en place et ajustements

- Avant de commencer, choisis (ou pioche) **1 jeton Quadrant**. Il montre l'un des 4 symboles, barré.
- Chaque joueur place **1 carte Quadrant** piochée au hasard sur le quadrant correspondant de son plateau, le masquant ainsi.
- Pendant la recherche, tu **ne peux pas** chercher dans le quadrant couvert.
- Pour la solution, ignore le nombre en haut à gauche de la carte : regarde plutôt le nombre indiqué **à côté du symbole du quadrant masqué**, en bas de la carte. C'est la même chose pour faire avancer la Lune.

*La limite entre les quadrants est marquée par de petits triangles noirs sur les bords et un ballon blanc au centre de ton plateau.*

## Le mode compétitif

Envie de pimenter les choses ? Le mode compétitif transforme la partie en une course aux points, chacun pour soi ! Si tu aimes les défis entre amis, comme dans [Stay Cool](#), ce mode est fait pour toi.

## Ce qui change à la mise en place

Laisse dans la boîte le **dé**, les **jetons Eclair** et le **pion Lune**. Ils ne serviront pas.

## Ce qui change pendant la partie

- Ignore complètement la règle « **Restez ensemble !** ».
- Ne jouez pas la phase « **Avance la Lune** ».
- À la place, à la fin de chaque tour, le ou les joueurs **en tête** sur la piste retournent leur **lampe de poche** sur la face qui éclaire moins pour le tour suivant. Tous les autres gardent leur lampe sur sa face la plus lumineuse.

## Fin de partie compétitive

Après **5 cartes Recherche**, la partie est terminée. Le joueur **le plus avancé** sur la piste remporte la victoire ! En cas d'égalité, les joueurs ex aequo qui ont joué avec une lampe moins lumineuse lors du dernier tour se partagent la victoire.

## Un dernier petit conseil avant de jouer

Si un joueur se souvient de la solution d'une carte quand elle est révélée, il doit le dire immédiatement. Défaussez cette carte et piochez-en une nouvelle. C'est une question de fair-play ! Et si ça arrive trop souvent, passez à la **variante des Quadrants** pour retrouver le plaisir de la découverte. Allez, éteignez les lumières et bonne chasse aux personnages !